

行政院國家科學委員會補助專題研究計畫成果報告

2001 兒童資訊月-國科會主題館

兒童經濟教育特區: 勁勺一尤 e 樂園

Constructing a Web-based learning center of economics
education for kids

計畫類別：個別型計畫

計畫編號：NSC89-2515-S-032-004

執行期間：89 年 8 月 1 日至 90 年 10 月 31 日

計畫主持人：徐新逸

執行單位：淡江大學教育科技學系

中 華 民 國 90 年 7 月 31 日

目錄

計畫摘要	3
壹、研究背景及目的	4
一、研究背景	4
二、研究目的	6
貳、使用對象	7
參、設計內容	7
一、課程單元內容設計	7
二、課程特色	9
三、設計原則	10
四、網站架構	12
肆、「勁ㄅ一ㄣ e 樂園」網站介紹.....	13
附錄一：成品簡介 (宣傳單).....	24
附錄二：學生手冊 (展場之學習單).....	26
附錄三：教師手冊	27

計畫摘要

本研究欲以國小社會科之經濟教育課程為主題，並結合相關學科之知識，以「系統化教學設計」的方式，針對學童的認知發展、課程的特性與需求進行分析、設計，以開發網路經濟教育教材網站。藉由多媒體的呈現方式與超連結網路特性，讓學習者在網路環境中建構統整性的知識，並提高學習者之學習興趣。希望藉由此研究成果，作為各級教師與相關單位開發、設計與製作經濟教育教材與學習網站之參考。

本研究欲開發之經濟教育網路教學課程，將針對國小三、四年級學生為主要的學習對象(約 9-10 歲)的年齡層以及學科性質，以問題情境的呈現及隱含經濟概念之故事手法表現，讓學習者能夠藉由網路課程中提供的故事教材，對相關之經濟概念有所了解，並藉由問題的呈現，讓學習者在網路上蒐集相關資料以解決問題，以進一步建構自己的經濟概念。

本研究成果所建置的網站為『兒童經濟特區:勁ㄅ一ㄣ e 樂園』，網址位於 <http://www.et.tku.edu.tw/hyshyu/econ> 或 <http://econland.et.tku.edu.tw> (163.13.177.125)。並參加 2001 年國科會兒童資訊月主題館之展出，台北館 (科展中心)展出時間為 2001/6/29 至 7/28；台南館、高雄館 10~ 11 月。

壹、研究背景及目的

一、研究背景

在人類活動的過程中，不斷的面臨到資源有限、欲望無窮的問題，而在此種限制下，如何做出適當的抉擇，便是經濟學研究的基礎。因此，經濟學存在於我們的生活之中，是用以研究人類行為的社會科學。也就是說，經濟學的目的在於嘗試從日常生活中，發現一些法則，而利用這些法則來描述人類社會的經濟行為。它不僅包含許多推理與演繹的過程，且討論的問題又多與日常生活密切相關。瞭解經濟概念能幫助學生理解所身處的世界，這將有助於學生在邁向 21 世紀時為扮演消費者、工作者、問題解決、選民、父母以及世界公民作好準備。若學生缺乏經濟知識與能力以應用經濟推理解決經濟問題，將影響他們成功扮演好一個公民的角色（Meszaros, 1997）。

Schug（1982）指出，將經濟學課程納入國中公民科及國小社會科的課程中，其目的一方面是在幫助學生了解基本的經濟概念；另一方面則是透過經濟知識的學習，發展批判的知識和技能，以成為一個做明智決定和促成正確公共決策的公民（王若文，民 81）。在國小階段的學生，由於正值其人生啟蒙及奠基時期，可塑性大，一些基本的經濟概念可自幼培養，將其融入相關的學科當中，潛移默化，使之能成為自己智慧及習性的一部份。也就是說，強調國小階段經濟教育的必要性，並非要將經濟學獨立成為一個科目來學習，而是將經濟概念融合於各科目中，以訓練學童問題解決的能力。

在許多經濟已開發國家，均將經濟學的概念納入至小學階段的社會科教學目標中。我國在 82 年修訂課程標準時，亦將經濟學基本概念納入社會科教授範圍中。然而，經濟教育的實施仍存在一些問題。徐淑敏（民 87）指出，台灣目前中小學經濟教育存在下列問題：（一）經濟學所選擇的教材內容不夠生活化，不僅不易引起學生學習興趣，且與現實環境產生脫節的現象，無法將知識活

用於日常生活中；(二)課程中有關經濟學的內容過少，在國小社會科三十五個單元中，涉及經濟學的單元僅有九個，比例明顯偏低。另外，在國小課程中有關經濟概念相關單元過少，而在國中公民與道德一科中雖有一冊專門介紹經濟概念，但內容過於艱澀難懂，無法將國中與小學階段經濟教育之學習作良好的銜接。因此，國內急需要針對經濟教育教學需求與學生心理與智力發展，開發及設計一系列貫穿小學至中學階段之學習教材。

據研究指出，許多經濟開發國家均十分重視經濟學相關的實用知識。我國學校的各種教材中，經濟學所佔的比例極為微小，其不受重視的情況可想而知。相較於國外對於兒童階段實施經濟學教育之相關研究，國內有關兒童經濟教育的文獻十分有限，而這些研究大多在於探討國中、小學生之經濟態度、經濟認知以及課程內涵的研究，並未涉及實際的教材設計與製作。另一方面，教育部雖列舉出國民小學社會科課程中有關經濟概念的通則，但卻缺乏適當的教材或教學媒體以配合經濟教育的實施。Walstad (1998) 指出，如何落實經濟教育，除了教師需具有一定的知識協助學童學習如何將基本經濟概念用於分析個人及社會議題之外，應該有良好的課程指引與配合學生的認知發展以呈現經濟概念之教材。因此，如何根據兒童之認知階段與生活經驗，並配合應教授之經濟概念，製作合適之經濟教育教材，實有進一步探討之價值。

陳明月(民86)根據教育部民國84年進行的一項電腦輔助教學軟體統計，指出現有適用國小的319個軟體中，沒有一個屬於社會科的性質，至今電腦在國小社會科教學的應用上處於萌芽階段。另外，在網際網路上專門針對社會科所設計之學習網站十分稀少，而電腦網路與社會科教學的結合確有必要，可運用網際網路的優勢，提高社會科教學的品質。

對兒童來說，與電腦科技接觸的第一件要事，就是「好玩」。以兒童的認知發展而言，越具體化、生活經驗導向的教學方式，將有助於兒童的理解。藉由網際網路多媒體教材的呈現方式，讓兒童在趣味的生活化情境中學習經濟概念，將提高兒童的學習動機與興趣。

為協助國小學童經濟教育之實施,本研究擬針對國民小學中年級應教授之經濟概念,配合學童的認知發展與學習需求,以系統化教學設計,以網路多媒體作為呈現方式,進行國民小學經濟教育網路教材之製作。

二、研究目的

本研究欲以國小社會科之經濟教育課程為主題,並結合相關學科之知識,以「系統化教學設計」的方式,針對學童的認知發展、課程的特性與需求進行分析、設計,以開發網路經濟教育教材網站。藉由多媒體的呈現方式與超連結網路特性,讓學習者在網路環境中建構統整性的知識,並提高學習者之學習興趣。希望藉由此研究成果,作為各級教師與相關單位開發、設計與製作經濟教育教材與學習網站之參考。

因此,本研究的目的如下:

1. 以國小學童之生活經驗為中心,以故事呈現的方式進行國小經濟教育網路多媒體教材之設計與開發。
2. 建置國小經濟教育學習網站,並參加國科會兒童資訊月主題館。

貳、使用對象

在「國民小學課程標準」中，經濟概念分佈在社會科一至十二冊之課程中，因考量到學生使用電腦網路的能力，故將主要學習者界定為三、四年級之國小學童。

1. 學習者年齡：

以國小三、四年級學生為主要的學習對象，約 9-10 歲。

2. 先備知識與技能：

學習者對於電腦視窗操作有基本的認識，熟悉滑鼠的操作，並且具備上網之能力。另外，學習者對於「稀少性」與「交易、貨幣及相互依賴」之概念有初步的認識。

參、設計內容

一、課程單元內容設計

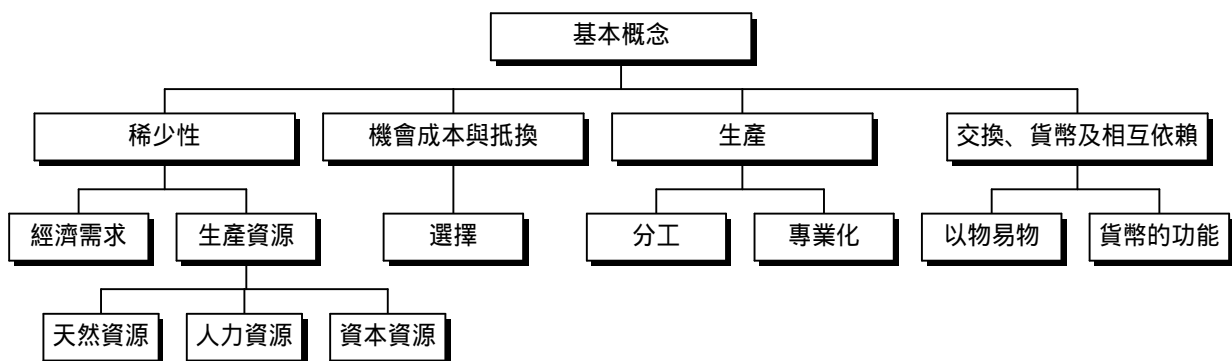
針對國小中年級學生所設計之經濟教育網路教材，以基本經濟概念為學習內容，包括：（1）稀少性和選擇；（2）機會成本和抵換關係；（3）生產；（4）交換、貨幣與相互依賴。在單元內容的安排上，將「稀少性和選擇」、「機會成本和抵換關係」、「生產」、「交換、貨幣與相互依賴」這四項主要概念及附屬概念以適當的方式加以排列組合，而單元間的學習層次具有連貫性與順序性，將同樣的概念呈現於不同的單元教材中，以加深學童對於經濟概念的理解。其概念與內容詳見表 7：

【表 1. 國小中年級經濟基本概念內容分析架構】

基本概念	附屬概念	內容說明	學習重點
1.稀少性	經濟需求	1.稀少性是沒有辦法得到想擁有的任何	1.因為無法擁有每樣東西，所以必須選擇最想要的，

	生產資源	<p>東西。</p> <p>2.經濟需求是可以藉消費財貨及勞務來滿足的欲望。</p> <p>3.稀少性使得人們以財貨及勞務去滿足其欲望時，必須有所選擇。</p> <p>4.人們靠利用財貨及勞務來滿足他們的欲望時，稱之為消費者。</p> <p>5.人們若製造財貨及提供勞務時，稱之為生產者。</p> <p>6.天然資源是大自然的恩賜，他們的產生不需人們去介入。</p> <p>7.人力資源是可以重複利用的人類效能，其素質與數量可直接用之於生產財貨與勞務。</p> <p>8.資本資源是人們所製造的財貨而被用於生產其他的財貨及勞務。</p>	<p>而放棄次要的東西。</p> <p>2.當利用財貨與勞務時是消費者；製造財貨與勞務實是生產者。</p> <p>3.天然資源、人力資源及資本資源都備用於生產財貨與勞務。</p>
2.機會成本與抵換	邊際概念	<p>1.機會成本是選擇了一個事物而放棄的另一個事物之最高價值。</p> <p>2.任何人在任何時間，在有限的資源下做選擇時，就會產生機會成本。</p>	<p>當得到某件東西而放棄另外的東西，那個放棄的東西便是你所得到的機會成本。</p>

3.生產	分工與專業化的概念。	1.當人們生產的財貨或勞務只是他們消費 財貨或勞務之一部份時，就實現了專業化。	大部分的人們在工作崗位上生產的只是財貨或勞務之一小部分。
4.交易、貨幣及相互依賴	以物易物 貨幣的功能	1.運送財貨及勞務與他人，換取貨幣或財貨的行為叫做交易。 2.貨幣是種財貨，可以買很多東西。 3.人們交換財貨與勞務出於自願，因為他們希望交易後感覺比較好。 4.最原始及簡單的交易是以物易物。	1.人們相互交換財貨及勞務。 2.金錢用來購物。 3.以物易物的交易不需利用金錢做媒介。



【圖 1：概念分析圖】

二、課程特色

(一) 學習策略設計

1. 網站中所有的功能區皆使用虛擬人物做為代表，使學習者在學習上感到親切、

模擬人際互動，以降低網路學習之恐懼與陌生感。

- 2.在學習策略部分，將運用探究發現法，以學童為中心，在學習的過程中以學童的探究活動為主，讓兒童根據自己現有的經驗和有關資料，積極的從活動中尋找問題、發現意義與探求答案的教學。在學習的前段，先由教師針對主要概念說明觀念或原理，再採用探究發現法，讓學童去發現觀念或原理的實例。
- 3.為增強學習者之學習動機，將提供風雲榜以列出學習者參與學習之投入程度、激勵學習者學習。在完成全部的學習課程並通過線上測驗後，會出現一學習獎狀供學習者列印，以增強學習者之榮譽感與成就感。
- 4.設計課程活動時以團體學習活動為主，以發揮同儕學習及團隊學習之成效。
- 5.學習課程內容之設計僅呈現學習主題，避免出現與學習主題無關之內容造成學習者偏離學習目標。在每一單元課程中，將重要的名詞或概念以明亮的色彩文字顯示，並可連結至經濟小辭典，加強學習者對重要經濟概念之認識。
- 6.在進入學習課程之前，系統會主動連結至網站功能簡介畫面，使學習者熟悉本網站之功能與操作介面。

（二）學習活動設計

網站學習活動的進行主要在教室內，老師在活動中扮演的是引導的角色，而學習的主體則是學生。本網站在學習活動中主要作為學生蒐集資料以及對外尋求支援的學習工具。

本研究所設計之教學方式，先由教師向學生闡述本單元的學習目標，再以故事呈現的方式吸引學童的注意力，將相關的經濟概念融入於故事之中，讓學生覺得學習經濟概念是很有趣的。之後由教師提出相關的問題引發學童的討論與回應，讓學習者有機會表達及分享彼此的經驗與感受，並由教師針對學生的回答做出適當的回饋與總結。在學習活動方面，配合該單元的學習內容，設計能讓學童親自參與的各種學習活動，以達到較佳的學習效果及有助於學習遷移。

三、設計原則

（一）功能與架構設計

由於網路的使用對象為國小中年級學童，因此在設計上以能便於兒童理解與操作為主要考量。另外，由於中年級學童對中文輸入法多半不熟練，因此在網站中排除了即時討論的功能設計。本網站主要提供的功能有下列幾項：

1. 網站結構圖：

提供網站的整體結構（map），方便學生清楚在這個網站中有哪些內容，並可評

估自己已瀏覽的、以及尚未瀏覽的部分。

2. 學習指引：

在學習指引中，將列出單元課程的學習目標，使學習者瞭解學習內容。另外，針對本網站之操作方式提出圖解說明，使學習者能瞭解操作方式。

3. 自我測驗：

在進入課程內容之前，學習者必須先經過線上小測驗以瞭解學習者的起點能力以提供學習的建議，讓學習者選擇符合自己能力之課程單元。在學習者完成每一單元的課程學習後，將提供線上測驗做為總結性評量，並提供後續學習或複習之建議。

4. 學習區：

在學習區中包括了：「故事篇」及「經濟小辭典」兩部分，其中「故事篇」是依據學習者的認知發展，針對不同的經濟概念提供以故事為呈現方式的課程教材；「經濟小辭典」則列出相關經濟概念的定義與內涵，供學生查詢。

5. 討論區：

在討論區中列出相關問題，讓學生在進行完每一單元的學習活動之後，能參與討論、並分享彼此的學習心得。若在學習上有問題的話，亦可在討論區中提出問題，尋求老師或同學的回饋。

6. 資源區：

根據課程的內容與教學活動的設計，將相關的網路資源以超連結的方式加以分類蒐集，讓學生便於進行資料蒐集的工作。

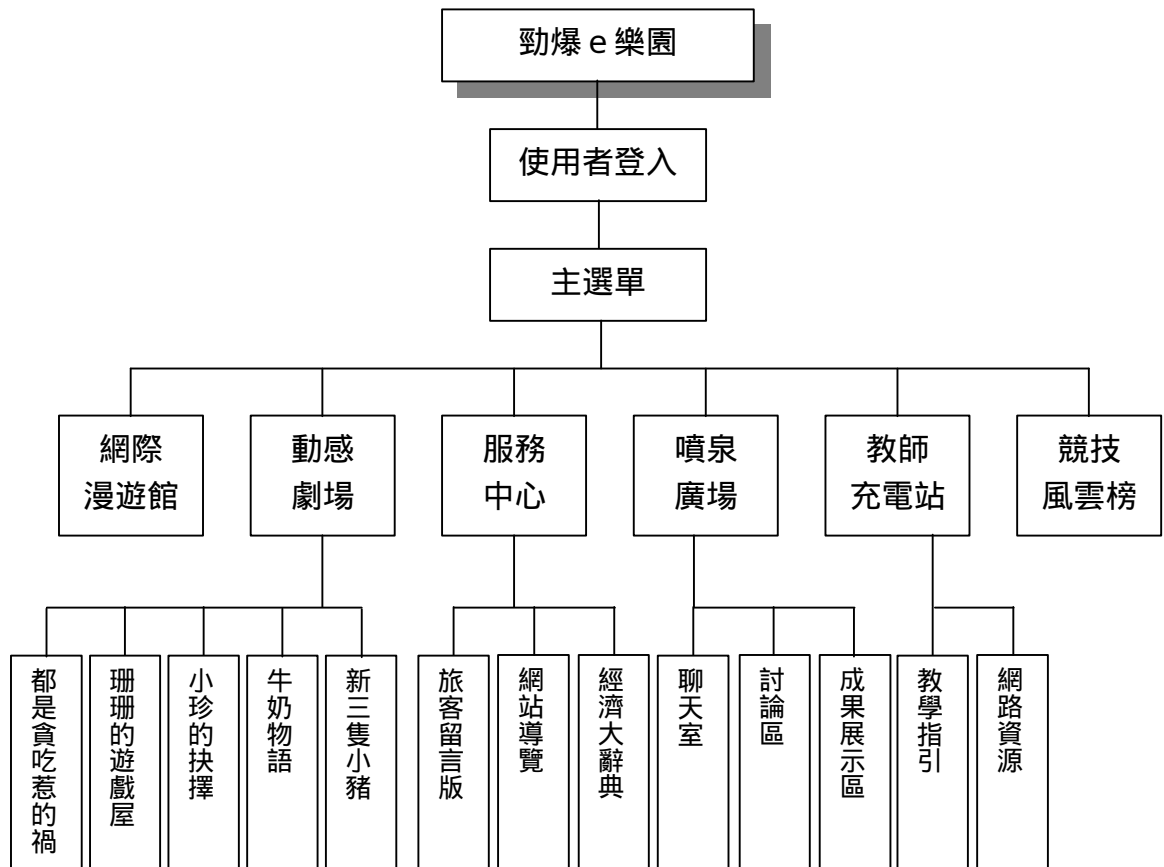
7. 風雲榜：

依據學習活動的成果及參與課程討論、學習的成就，將表現優良的學生公布於風雲榜中，以增進學生的學習動機。

(三) 網站風格與介面設計

1. 由於使用的對象為國小三、四年級的學童，因此網站的風格將卡通化、活潑化，以吸引學童的注意力與引發學習動機。另外網站之介面設計將以象徵物（metaphor）呈現，讓學童便於認識介面之功能。
2. 由於主要學習對象為國小中年級學童，故本網站將以滑鼠為主要的輸入設備。
3. 每一畫面均顯示出目前所在位置，以避免使用者迷失於網路中。另外，在每課程內容區之每一單元課程均提供離開、上一單元、下一單元之按鈕，讓學習者能自由控制學習流程。
4. 因顧及目前網路之傳輸速率，故避免使用檔案過大的動畫及音樂，並避免出現與學習內容無關之訊息，以免分散使用者的注意力。

四、網站架構



肆、「勁ㄅㄣˊ e 樂園」網站介紹

「勁ㄅㄣˊ e 樂園」共分為六大區域，分別是（1）網際漫遊館、（2）動感劇場、（3）服務中心、（4）噴泉廣場、（5）教師充電站、（6）競技風雲榜。以下將分別介紹各區之內容及主要功能：

一、使用者身份認證

本網站具身份認證制度，以確保使用者的合法性。教師及學生在進入本網站前，必須先填寫註冊單以註冊個人帳號（如圖 1 所示），並由系統將個人資料登錄於資料庫中。

當使用者填寫並送出註冊單之後，系統即註冊使用者所申請之帳號。往後當使用者透過瀏覽器連接至本網站時，即可於登入畫面中輸入其個人帳號及密碼，之後便由系統判斷及身份合法性，即可進入本網站（如圖-2 所示）。

使用者通過身份認證後，即進入本網站之主畫面（如圖-3 所示），主畫面設計概念以樂園的型態為主，將網站六大功能區以樂園建築物的象徵物呈現。使用者可點選進入各功能區。

個人資料填寫 - Microsoft Internet Explorer

檔案(F) 編輯(E) 檢視(V) 我的最愛(A) 工具(T) 說明(H)

地址(1) http://203.69.20.70/personal_info.php

歡迎來到本樂園，學習豐富有趣的經濟概念。只要填寫以下的註冊申請表，就可以成為樂園的VIP會員囉！

*姓名:

性別: ☐ 我是男生 ☐ 我是女生

*帳號: (只能使用英文字母喔！)

*密碼: (5-8個英文字母)

*請再輸入一次密碼:

我的生日: 民國 年 月 日

我的身份: ☐ 我是小學生 ☐ 我是國中以上學生 ☐ 我是老師 ☐ 我是家長
☐ 我是專家學者 ☐ 我是一般社會人士

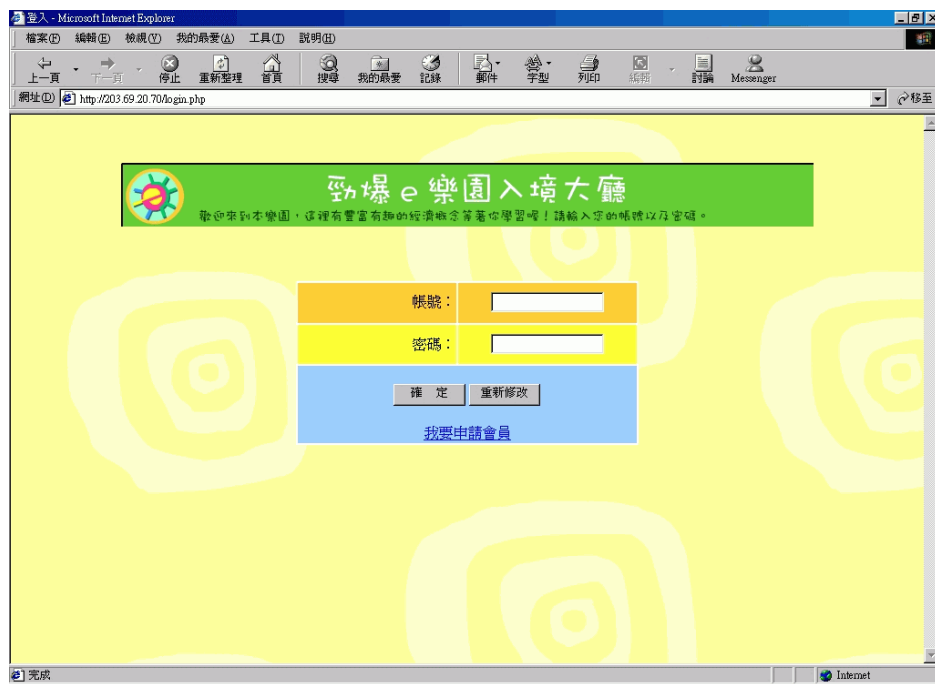
就讀學校: (你現在念那個學校呢？非學生可免填)

年級: 年 班

*E-mail:
 (有email者，務必填寫此欄位，方便你日後查詢密碼時使用)

Internet

【圖-1：註冊畫面】



【圖-2：登入畫面】



【圖-3：勁爆e樂園主畫面】

(網址為 <http://www.et.tku.edu.tw/hyshyu/econ>
或 <http://econland.et.tku.edu.tw>)

二、網際漫遊館

網際漫遊館主要提供國內外與經濟教育相關兒童網站之連結,由於適合兒童學習之經濟教學網站數量有限,故本研究目前提供三個適合兒童學習之國內外經濟教育相關網站連結,分別為:中時兒童好好站—理財大富翁、KidsEcon.com、以及 Escape from Knab。另外,在六大功能區之中,均於畫面左側設計一導覽列,設置各功能區及回到主畫面之按鈕,以便於使用者連結至本網站之其他區域。網際漫遊館之畫面如圖-4 所示:



【圖-4：網際漫遊館畫面】

三、動感劇場

動感劇場為本研究配合國小中年級學童所需具備之經濟概念,所開發之五個單元線上動畫故事教材。在動感劇場的選單中,可依據教學單元選擇不同的動畫故事,每個故事的按鈕均呈現動畫效果(如圖-5 所示)。其故事名稱分別為:(1)都是貪吃惹的禍、(2)珊珊的遊戲屋、(3)小珍的抉擇、(4)牛奶物語、(5)新三隻小豬,教材內容詳見本章第二節之說明。



【圖-5：動感劇場選單畫面】

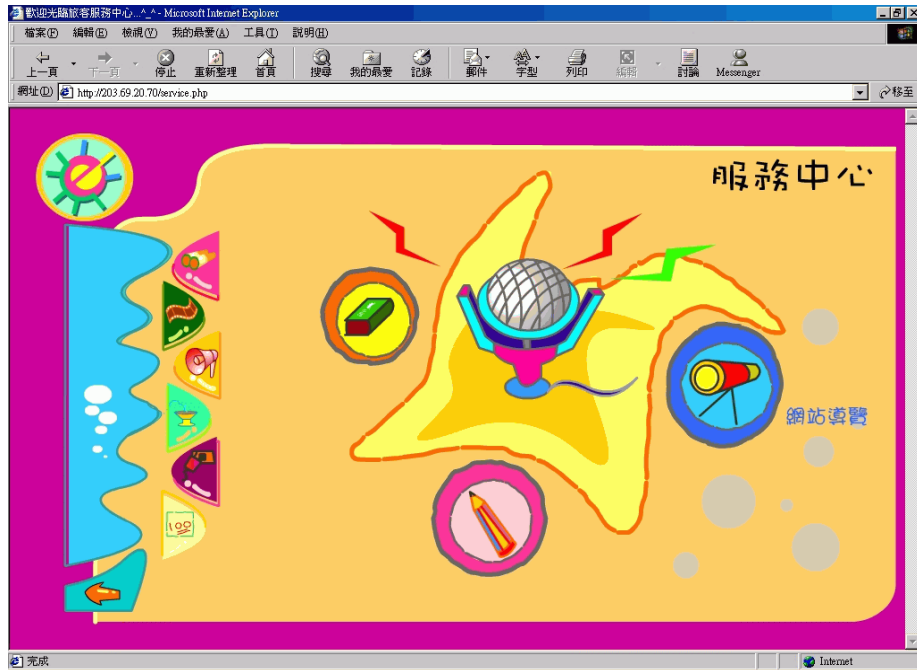
四、服務中心

提供本網站之網站導覽、旅客留言版、經濟大辭典等三項功能（如圖-6 所示）。主要在於協助使用者了解本網站之架構、提供心得與建議的管道、以及查詢本教材所包含之經濟概念涵義。服務中心三項子功能之說明如下：

- （一）網站導覽：提供本網站之架構及各區簡介，讓使用者能熟悉本網站所提供支各項功能及服務。當使用者將滑鼠游標移至某一建築物，在畫面中心便會顯示出該建築物所代表之功能區名稱及內容簡介（如圖-7 所示）。
- （二）旅客留言版：使用者可在此提出網站操作及使用上的問題、對於本網站之心得與建議。本留言版在程式設計部分，設計了加分機制，以吸引學童發表心得與建議。當使用者留言時，可獲得「生命值」及「魔法值」之點數，隨著點數的增加，使用者的身分及排名便會隨之提昇。反之，若使用者留言出現灌水及不雅的文字，系統會扣除使用者的點數。另外，使用者張貼留言時，可選擇喜歡的代表人物及文字、邊框之顏色，並可輸入密碼以便於日後可刪除自己所張貼之留言內容。在留言版的版面設計上，提供「回到服務中心」、「昇級條件說明」、「排行榜」以及「使用方法」之連結（如

圖-8 所示)。

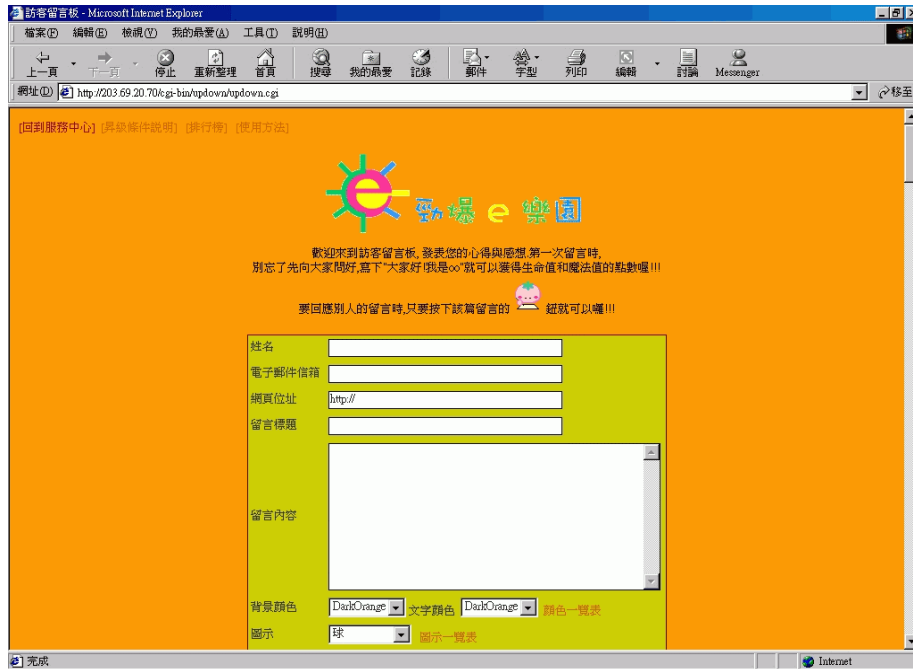
(三) 經濟大辭典：提供五個單元教材中所包含的經濟名詞解釋。使用者可以在畫面左半部之選單中選擇欲了解之經濟概念，當按下滑鼠左鍵後，在畫面的右半部會自動呈現出該經濟概念之解釋（如圖-9 所示）。



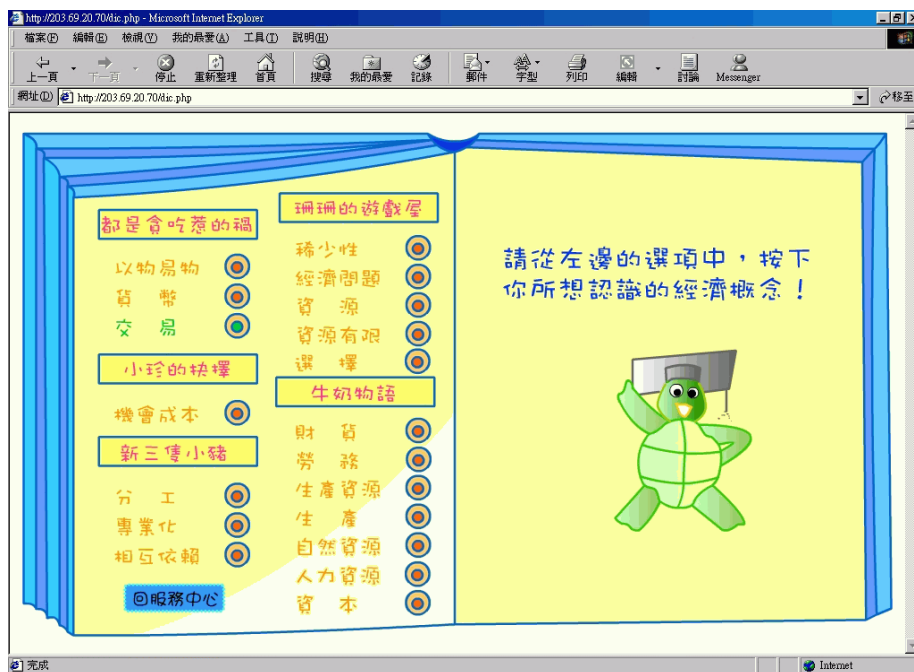
【圖-6：服務中心選單畫面】



【圖-7：網站導覽畫面】



【圖-8：旅客留言版畫面】

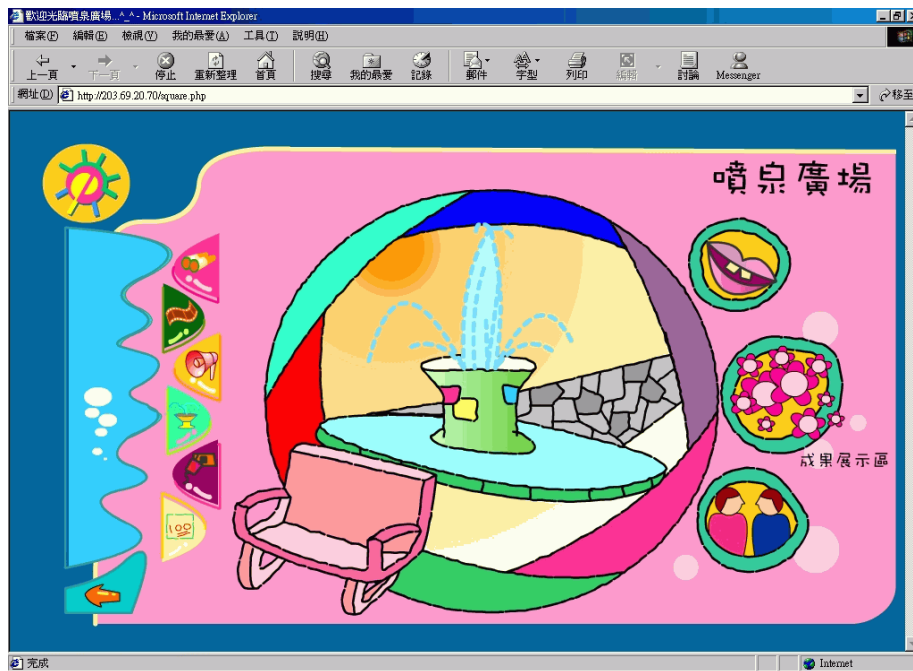


【圖-9：經濟大辭典畫面】

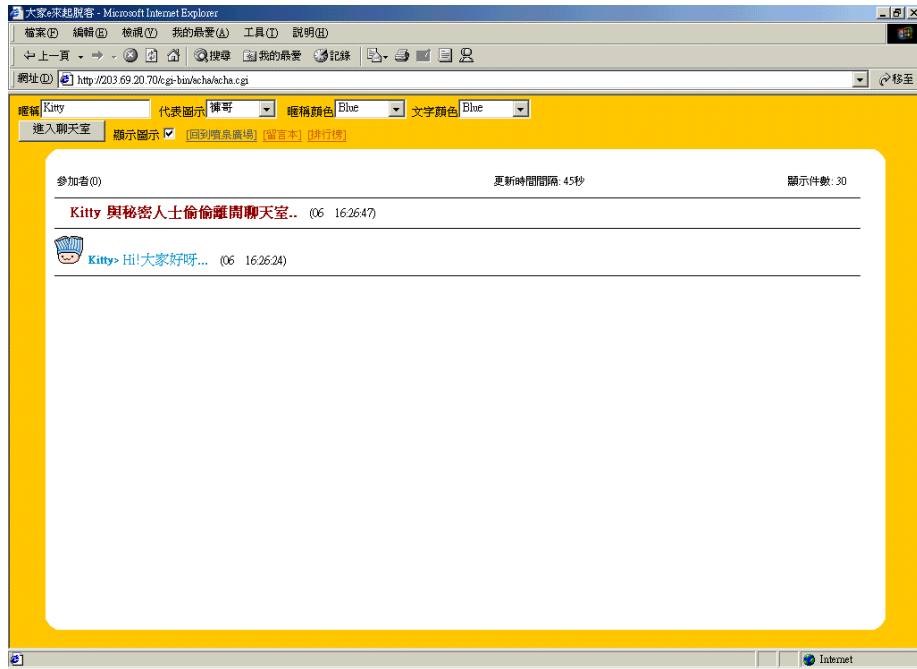
五、噴泉廣場

提供同步聊天室、非同步討論區、及成果展示區作為學生及老師間心得交流的園地（如圖-10 所示）。其各項功能簡介如下：

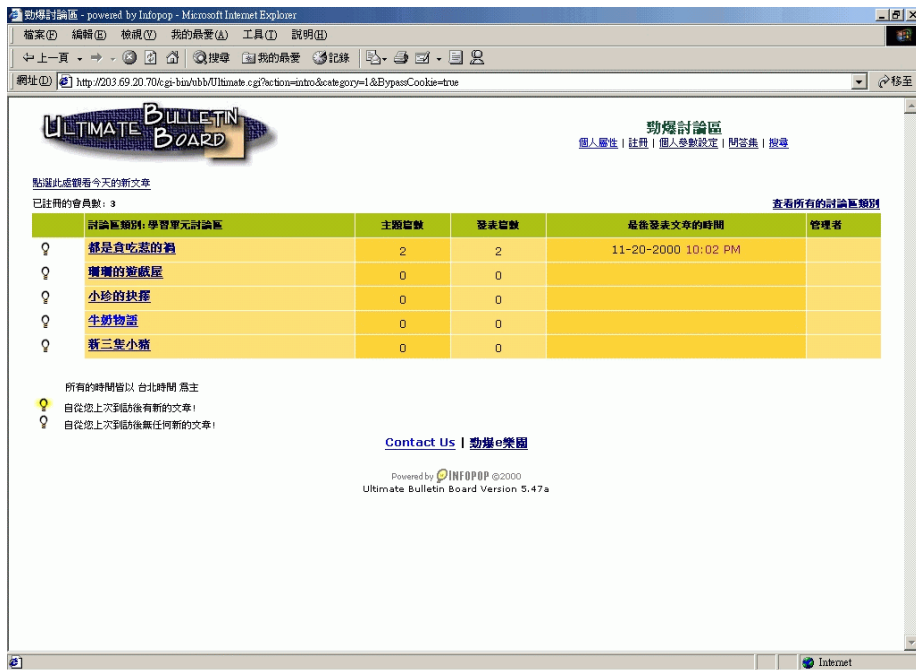
- (一) 聊天室：使用者可同步在聊天室中交談，進行小組線上討論（如圖-11 所示）。
- (二) 討論區：討論區分為（1）單元教材討論區—教師及學生可針對每一單元的教學內容交換心得；（2）小組討論區—各小組可在專屬的討論區中分享合作學習的內容及心得；（3）教師園地—提供所有社會科教師一個交換經濟概念教學心得與技巧的園地（如圖-12 所示）。
- (三) 成果展示區：學生可將每一單元所規定的作業成果上傳至此區供其他學生欣賞及交流（如圖-13 所示）。使用者只要依照網頁的上傳步驟，即可將檔案上傳至網站中。上傳後，可直接點選檔案進行瀏覽。



【圖-10、噴泉廣場畫面】



【圖-11、聊天室畫面】



【圖-12、討論區畫面】

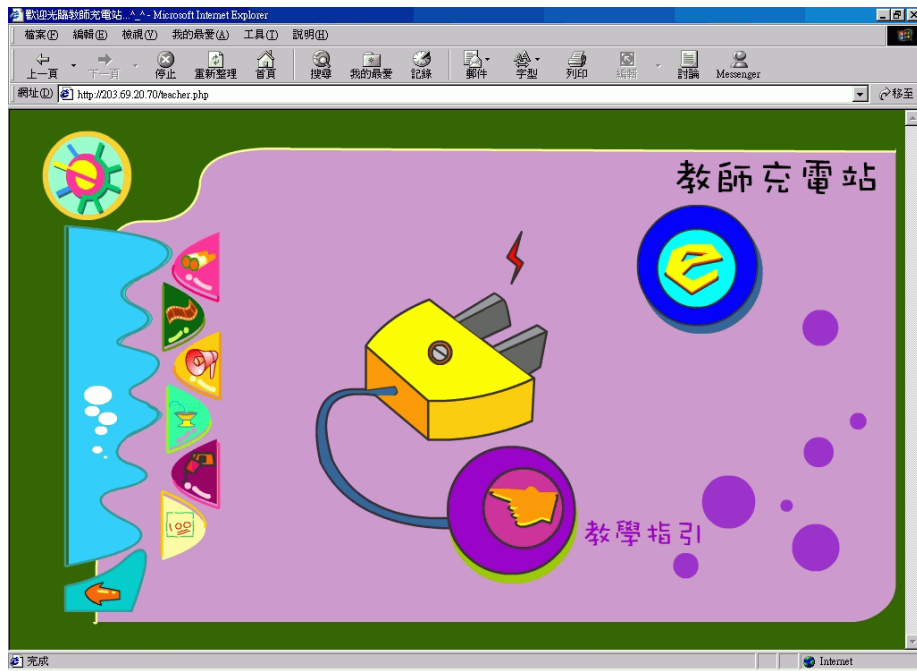


【圖-13、成果展示區畫面】

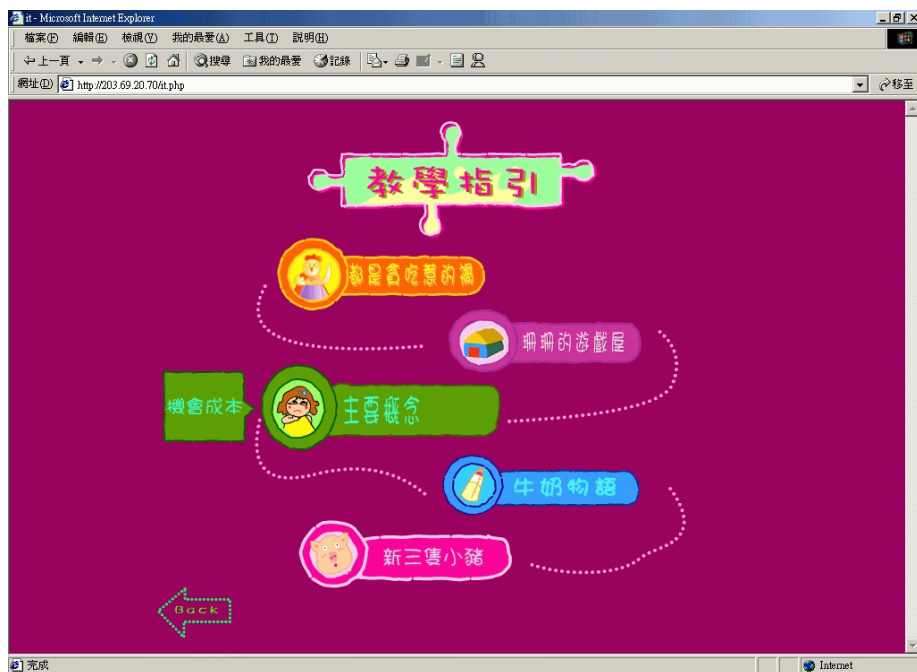
六、教師充電站

教師充電站主要提供教師在經濟概念教學時的參考(如圖-14 所示), 共分為兩部分, 分別為:

- (一) 教學指引: 提供本研究所研發之五個經濟概念單元教材之配套教學指引, 以供教師進行課堂教學之用(如圖-15 所示)。在選單的設計上, 採用動感劇場相同之按鈕動畫設計, 當使用者將滑鼠移至各單元按鈕時, 將出現各單元所教授之主要經濟概念, 用滑鼠點選各按鈕, 可連結至各單元之教學指引內容, 詳見本章第二節之介紹。
- (二) 網路資源--本研究將國外與經濟教育相關之網站分為教師教學資源網站、學生學習資源網站、及經濟概念教學網站等三類, 提供教師做為參考(如圖-16 所示)。



【圖-14、教師充電站畫面】



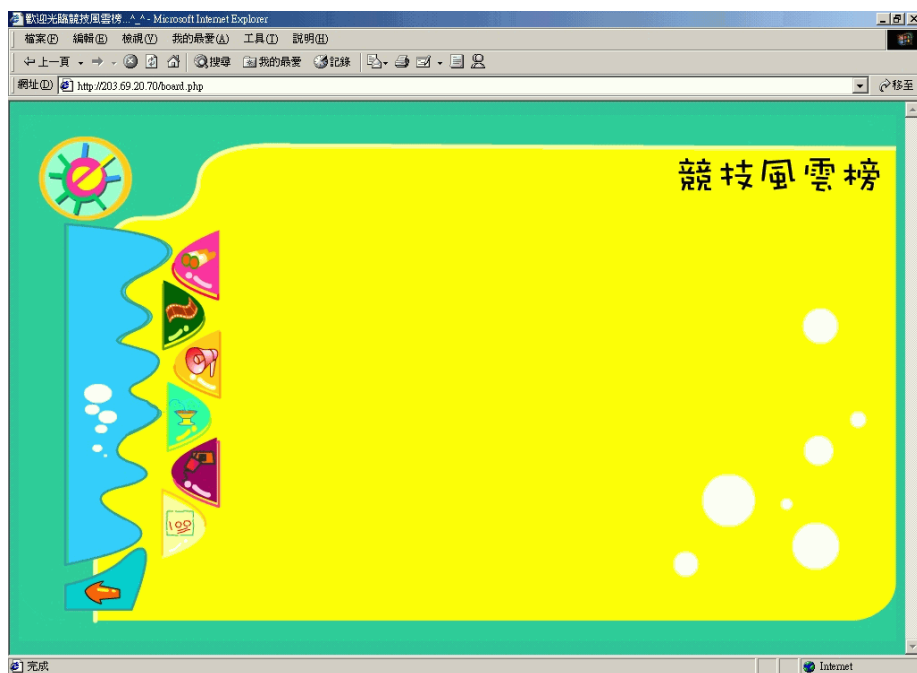
【圖-15、教學指引選單畫面】



【圖-16、網路資源畫面】

七、競技風雲榜

提供使用者登入次數、討論區發言次數、留言版發言次數、成果展示區上傳次數等排行榜，以激發學生的學習動機，亦可提供教師做為學生學習成果之參考（如圖-17 所示）。



【圖-17、競技風雲榜畫面】

附錄一：成品簡介 (宣傳單)



兒童經濟教育特區：「勁ㄅㄞ e 樂園」是一個嶄新概念的兒童經濟概念學習網站。這個特別為國小學童、老師及家長所設計的互動網頁，以小朋友最喜歡的「遊樂園」作為設計基礎，結合了生活化、趣味化的學習內容，讓小朋友在輕鬆有趣的學習環境中認識基本經濟概念，並以卡通動畫的呈現方式提升小朋友學習經濟概念的學習興趣。此外，亦配合單元課程之內容，設計配套之教學指引及相關教材，以方便教師進行經濟概念之課程教學。如果小朋友在學習上有任何的問題，還可以利用線上討論區發表問題喔！



【圖 1、勁ㄅㄞ e 樂園主畫面】

「勁ㄅㄞ e 樂園」共分為六大區域，分別是（1）網際漫遊館、（2）動感劇場、（3）服務中心、（4）噴泉廣場、（5）教師充電站、（6）競技風雲榜。在「網際漫遊館」中，有國內外經濟教育相關兒童網站之連結；「動感劇場」則是以卡通動畫的方式，展示生動趣味的課程內容；「服務中心」提供了本網站之網站導覽、旅客留言版、經濟大辭典等三項功能；「噴泉廣場」提供同步聊天室、非同步討論區、及成果展示區作為學生及老師間心得交流的園地；「教師充電站」主要提供教師在經濟概念教學時所需要的教學指引與參考資源；以及「競技風雲榜」提供學生使用網站之排行榜，以激發學生的學習動機，亦可提供教師做為學生學習成果之參考。



【圖 2、學習單元動畫片段】

「勁ㄅㄞ e 樂園」的網頁設計以 Flash 動態呈現，加上專業的教學設計與活潑的介面設計，提供小朋友一個有趣的經濟概念學習環境。歡迎您進入我們的網站，快快樂樂學習有趣的經濟概念喔！

附錄二：學生手冊（展場之學習單）

請參見『書面報告』之附件
(電子檔結案報告未有此附件)

或

參見網站

<http://econland.et.tku.edu.tw>

附錄三：教師手冊

請參見『書面報告』之附件
(電子檔結案報告未有此附件)

或

參見本網站 (教師充電站)
<http://econland.et.tku.edu.tw>